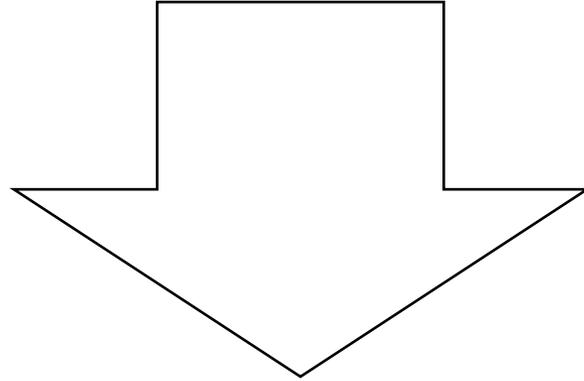


LA COMPRÉHENSION DU DUEL

Le Niveau BLANC



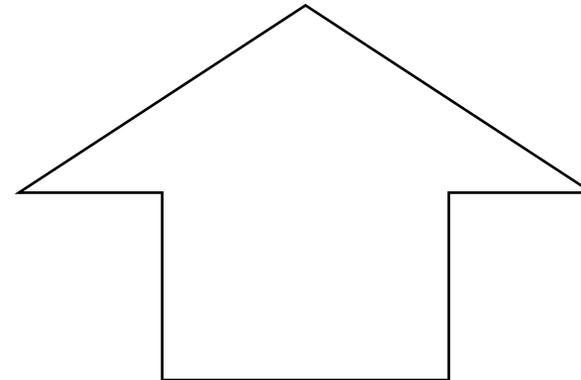
Attaquer avec les 2 faces de la raquette

- **Sur l'adversaire**
- **Dans l'espace libre**
- **En se rapprochant**



Défendre son but

- **Se replacer au centre**



HIÉRARCHISATION – LES CRITÈRES TTCA

Le Niveau BLANC

OBSERVATIONS	NOMS		
Etre capable de :	<u>Acquis</u> (A) / <u>Non acquis</u> (NA)	A	NA
COMPORTEMENT			
- Serrer la main de son adversaire et de l'arbitre à la fin du match	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Se placer en début de point	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Engager à tour de rôle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELEMENTS TACTIQUES			
- Jouer où l'adversaire n'est pas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Se replacer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ELEMENTS TECHNIQUES			
- Tenir la raquette en bout de manche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Jouer en CD et en revers en différenciant les faces du tamis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Jouer des revers à 1 main ET à 2 mains	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Jeu de jambes : se dégager des trajectoires sur soi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
NIVEAU BLANC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

LA COMPRÉHENSION DU DUEL

Le Niveau VIOLET

Attaquer (garder l'ascendant)

- Dans l'espace libre ou sur le joueur.
- Suivre au filet.
- volleyer le plus près possible du filet.

Défendre son terrain

- Etre patient et régulier.
- Se replacer au centre
- Contre attaquer face au joueur au filet.

HIÉRARCHISATION – LES CRITÈRES TTCA

Le Niveau VIOLET

OBSERVATIONS	NOMS	
Etre capable de :	<u>Acquis</u> (A) / <u>Non acquis</u> (NA)	A NA
COMPORTEMENT		
- Savoir reconnaître une balle bonne d'une balle fautive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Suivre et mémoriser le score	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TACTIQUES		
- Réussir plusieurs frappes à la suite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TECHNIQUES		
- Service : adopter la bonne position de départ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Service : frapper au-dessus de la tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Adopter en retour de service une attitude d'attention main libre au cœur de la raquette	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Frapper la balle en avant du corps, en coup droit et en revers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu de jambes : frapper en restant stable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NIVEAU VIOLET	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LA COMPRÉHENSION DU DUEL

Le Niveau ROUGE

Attaquer dès que possible (service + retour)

- Dans 4 zones plus précises (libre ou sur le joueur).
- Amortir, attirer l'adversaire au filet (jouer court).
- Suivre au filet.
- volleyer le plus près possible du filet.

Défendre son terrain

- Etre patient et régulier, user son adversaire.
- Se replacer au centre
- Contre attaquer face au joueur au filet.

HIÉRARCHISATION – LES CRITÈRES TTCA

Le Niveau ROUGE

OBSERVATIONS	NOMS	
Etre capable de :	Acquis (A) / Non acquis (NA)	A NA
COMPORTEMENT		
- Etre autonome dans la gestion des règles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TACTIQUES		
- Déplacer l'adversaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Effectuer des volées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TECHNIQUES		
- Servir en passant par la position armée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Servir en équilibre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Préparer en coup droit et en revers avec le tamis au-dessus de la main	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Différencier les prises de coup droit et de revers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu au filet : frapper devant soi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu de jambes : être actif entre les frappes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau ROUGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LA COMPRÉHENSION DU DUEL

Le Niveau ORANGE

Attaquer dès que possible (service + retour)

- Déborder dans l'espace libre ou à contre pieds.
- Gagner du terrain (temps), jouer phase montante
- Amortir, attirer l'adversaire au filet (jouer court).
- Sortir l'adversaire court croisé lifté.
- Monter et volleyer le plus près possible du filet.

Défendre son terrain

- Neutraliser au centre, sur le point faible
- Tenir l'échange (en lift).
- Ralentir le jeu, utiliser les effets coupés
- Contre attaquer face au joueur au filet.

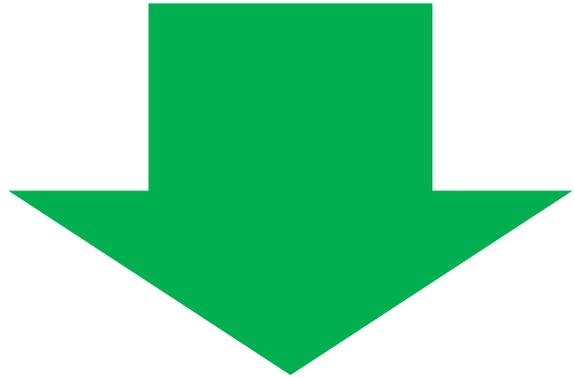
HIÉRARCHISATION – LES CRITÈRES TTCA

Le Niveau ORANGE

OBSERVATIONS	NOMS	
	A	NA
Etre capable de :	Acquis (A) / Non acquis (NA)	
COMPORTEMENT		
- Respecter son adversaire et conserver une attitude correcte en toute circonstance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TACTIQUES		
- Attaquer en accélérant le jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Défendre en ralentissant le jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Utiliser les effets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Accélérer son 1 ^{er} service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Attaquer au retour la 2 ^e balle de service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Se positionner en début de point, en simple et en double	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTS TECHNIQUES		
- Servir avec de l'effet slicé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Adopter une attitude d'attention dynamique avec épaules et bras relâchés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu au filet : frapper devant soi en avançant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu de jambes : accélérer, freiner, s'équilibrer, enchaîner, glisser (sur TB)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NIVEAU ORANGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LA COMPRÉHENSION DU DUEL

Le Niveau VERT



Attaquer dès que possible (Service + retour)

- Couper les trajectoires, Frapper phase montante.
- Prendre des risques sur des zones proches des lignes.
- Adopter des zones de replacement offensive.
- Sortir l'adversaire court croisé lifté (slice et kick).
- Déborder, monter à contre temps, amortir, suivre au filet



Défendre son terrain

- User son adversaire , durcir l'échange, résister (régularité et intensité)
- Repousser long au centre, bombé lifté, coupé dans les diagonales
- Varier les qualités de balle (zones-effets-hauteur-vitesse)
- Décrocher - Raccrocher
- Contre attaquer, chercher à rééquilibrer (face au joueur au filet).



HIÉRARCHISATION – LES CRITÈRES TTCA

Le Niveau VERT

OBSERVATIONS	NOMS			
Etre capable de :	<u>Acquis</u> (A) / <u>Non acquis</u> (NA)	A NA		
ELEMENTS TACTIQUES				
- Utiliser son coup fort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
- Intercepter en double (terrain orange)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ELEMENTS TECHNIQUES				
- Servir avec de l'effet slicé ou lifté en 2 ^e balle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
- Traverser la balle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
- Jeu de jambes : accélérer, freiner, s'équilibrer, enchaîner, glisser (sur TB)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
NIVEAU VERT			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT
CRITERES DE PASSAGE D'UN FORMAT A L'AUTRE : L'ENFANT EST CAPABLE DE...						
COMPORTEMENT		Serrer la main de son adversaire (et de l'arbitre) à la fin du match			Respecter son adversaire et conserver une attitude correcte en toute circonstance	
ARBITRAGE		Se placer en début de point Engager à tour de rôle	Savoir reconnaître une balle bonne d'une balle fautive Suivre et mémoriser le score	Savoir effectuer un jeu décisif	Savoir compter dans le mode « jeu »	Etre autonome dans la gestion des règles
ELEMENTS TACTIQUES		Jouer où l'adversaire n'est pas	Réussir plusieurs frappes à la suite	Déplacer l'adversaire	Attaquer en accélérant le jeu	Utiliser son coup fort
		Se replacer		Effectuer des volées	Défendre en ralentissant le jeu	
					Utiliser les effets	
					Accélérer son 1 ^{er} service	
					Attaquer au retour la 2 ^{ème} balle de service	
ELEMENTS TECHNIQUES	Service		Adopter la bonne position de départ	Servir en passant par la position armée	Servir avec de l'effet slicé	Servir slicé ou lifté en 2 ^e balle
			Frapper au dessus de la tête	Etre en équilibre		
	Fond de court	Tenir la raquette en bout de manche Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point	Adopter en retour de service une attitude d'attention main libre au cœur de la raquette	Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe	Adopter une attitude d'attention dynamique avec épaules et bras relâchés	
		Jouer en coup droit et en revers en différenciant les faces du tamis	Frapper la balle en avant du corps, en coup droit et en revers	Préparer en CD et en RV avec le tamis au dessus de la main		Traverser la balle
		Jouer des revers à 1 main ET à 2 mains		Différencier les prises de CD et RV		
	Jeu au filet			Frapper devant soi	Frapper devant soi en avançant	
Jeu de jambes	Se dégager des trajectoires	Frapper en restant stable	Etre actif entre les frappes	Accélérer / Freiner (glisser sur TB)	Accélérer / Freiner (glisser sur TB)	

